

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA DENGAN MEDIA  
ILUSTRASI KOMIK UNTUK MATA PELAJARAN EKONOMI  
DALAM RANGKA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA SMA NEGERI 8 SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2016**

**Nasmal Hamda**  
*Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta*  
[nasmalhamda@gmail.com](mailto:nasmalhamda@gmail.com)

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas mahasiswa berbasis media lembar kerja ilustrasi komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas. Penelitian pengembangan lembar kerja siswa menggunakan prosedur Dick, Carey dan Carey yang terdiri dari 9 tahap: 1) identifikasi tujuan pembelajaran / kompetensi umum, 2) menganalisis instruksional, 3) untuk menganalisis siswa dan konteks, 4) merumuskan tujuan khusus / kinerja, 5) mengembangkan instrumen penilaian, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, 8) untuk merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, 9) bahan revisi. Analisis data yang digunakan untuk pengembangan analisis deskriptif, analisis kelayakan lembar kerja siswa berdasarkan skala skor, dan analisis tes prestasi melalui t-test. Pengembangan produk diujicobakan melalui evaluasi formatif yang mencakup beberapa tahap: review ahli media, bahan ekonomi ahli, ahli bahasa, ahli praktisi, pengujian kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Hasil uji kelayakan dari tim ahli yang meliputi hasil ahli media diperoleh 98,43%, hasil dari materi ekonomi 93,39%, ahli bahasa diperoleh 100% hasil, dan praktisi ahli dari 91,18% tapi hasilnya perlu direvisi. Setelah revisi berdasarkan masukan dari tim ahli kemudian dilakukan kelompok tes kecil memperoleh hasil rata-rata 86,66%. Selanjutnya, pada tahap uji coba lapangan untuk menguji efektivitas media berbasis Lembar Kerja Siswa ilustrasi komik menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata 80,85 *posttest* lebih tinggi dari nilai rata-rata 58,33 *pretest* dengan tingkat signifikansi 0,05, sedangkan rata-rata nilai *posttest* untuk kelas kontrol adalah 77,32. Dengan demikian jelas bahwa hasil dari pengembangan siswa lembar kerja dengan ilustrasi komik media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**ABSTRACT**

This research aimed to test the effectiveness of media-based student worksheets comic illustrations in order to improve student learning outcomes on economic subjects in the classroom. The research development of student worksheets using the procedure Dick, Carey and Carey consisting of 9 stages: 1) identification of learning objectives/general competence, 2) analyzing instructional, 3) to analyze student and context, 4) formulate specific goals / performance, 5) developing assessment instruments, 6) develop learning strategies, 7) developing and selecting instructional materials, 8) to design and implement the formative evaluation, 9) revise materials. Analysis of the data used for the development of descriptive analysis, feasibility analysis of student worksheets based on the score scale, and analysis of achievement test through t-test. Product development piloted through formative evaluation that includes several stages: expert review of media, economic materials experts, linguists, expert practitioners, small group testing, and field trials.

The results of the feasibility test of a team of experts covering media expert results obtained 98.43%, a result of economic matter 93.39%, linguists obtained 100% results, and expert practitioners of 91.18% but the result needs to be revised. After revisions based on feedback from an expert team then performed a small test group gained an average yield of 86.66%. Furthermore,

at this stage of field trials to test the effectiveness of media-based Student Worksheet comic illustrations show that there are differences in the average value of 80.85 posttest higher than the average value of 58.33 pretest with a significance level of 0.05, while the average value -rata posttest for the control class is 77.32. Thus it is evident that the result of the development of student worksheets with comic illustrations media is effective for improving student learning outcomes.

**Keywords:**Seminar, Nasional Student Worksheet, comic illustrations media, learning outcomes.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan prioritas utama bagi suatu bangsa untuk memajukan dan memakmurkan rakyatnya. Pendidikan yang rendah akan menggambarkan bahwa negara tersebut merupakan negara yang sedang berkembang atau negara yang belum berkembang. Pendidikan merupakan bagian penting bagi manusia sebagai modal untuk masa depan dan sebagai modal dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat seperti saat ini. Melalui pendidikan tentunya manusia memperoleh ilmu pengetahuan yang berguna untuk dirinya dan orang di sekelilingnya.

Berawal dari kesuksesan di dunia pendidikan, suatu negara bisa menjadi lebih maju dari sebelumnya. Dunia pendidikan juga ikut berperan dalam membentuk sumber daya yang berkualitas, berdaya saing dan menjadi penggerak berkembangnya suatu negara agar bisa lebih maju juga lebih makmur.

Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alenia 4 menyatakan bahwa negara ikut serta dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan merupakan program yang sangat pokok dan merupakan kewajiban bagi negara untuk mengelola serta menyediakan alokasi dana melalui Anggaran Pendapatan Belanja Nasional (APBN) yang dapat menyentuh sampai kalangan bawah (rakyat miskin).Salah satu upaya yang dilakukan untuk menciptakan manusia yang berkualitas adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Adapun yang sering menjadi permasalahan di dunia pendidikan adalah kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan materi pelajaran yang akan disampaikan melalui bahan ajar serta media yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran siswa tidak tercapai dengan apa yang diharapkan.

Tidak tercapainya hasil belajar yang diharapkan bisa dipengaruhi karena rendahnya interaksi siswa dalam mempelajari bahan ajar, adapun kendala tersebut diantaranya adalah isi dan desain teks pelajaran yang digunakan guru tidak menarik sehingga siswa kurang antusias dan semangat dalam belajar ekonomi. Faktor isi dan desain bahan ajar juga turut mempengaruhi semangat siswa untuk belajar terutama membaca dan mempelajarinya. Konsep-konsep materi pelajaran ekonomi seharusnya disajikan untuk membangun minat dan semangat siswa serta memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian Berkowitz dan Packer pada tahun (2001: 8-18) yang berjudul "*Heroes in the Classroom: Comic books in Art Education*", dimuat dalam jurnal *National Art Education Association*", menjelaskan bahwa untuk memotivasi dan sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran, komik sangat cocok di digunakan oleh kalangan dewasa dan anak-anak dalam berbagai pembelajaran dan pelatihan. Komik dimanfaatkan karena biaya yang terjangkau, dapat diakses, dan melibatkan media untuk membimbing, menghibur, dan menginspirasi siswa untuk termotivasi dan giat belajar di kelas.Komik memiliki sifat pesan singkat, sederhana, dan mudah dipahami sehingga sangat tepat bila digunakan sebagai media belajar dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sebagian besar dari siswa menggemari bacaan komik, jadi sangat sesuai jika media pembelajaran di kelas menggunakan bacaan komik yang mengemas materi pembelajaran.

Oleh karena itu guru seharusnya mengembangkan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan bahan ajar yang menarik dan diinginkan oleh siswa, dapat membangkitkan semangat siswa untuk termotivasi belajarnya dalam kegiatan proses pembelajaran pada materi pelajaran ekonomi. Penggunaan bahan ajar harus relevan dengan materi pelajaran serta karakteristik siswa, karena hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa terutama dalam ranah kognitif dimana siswa dituntut untuk mengerti atau memahami dengan baik materi yang sudah dijelaskan oleh guru tersebut.

Demikian halnya terjadi di SMA Negeri 8 Surakarta di Jalan Sumbing 6 No.49 Jebres Surakarta, berdasarkan data yang diperoleh dari Kemendikbud bahwa hasil belajar ekonomi Ujian Nasional tahun pelajaran 2014/2015 diperoleh nilai rata-rata hasil Ujian Nasional sebagai berikut.

Tabel 1.1 Daftar Sekolah SMA Berdasarkan Mata Pelajaran Ekonomi UN SMA/MA Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015

No	Kode Sekolah	Nama Sekolah	Jumlah Peserta	Rata-rata nilai Mata Ujian Ekonomi	Ranking
1	02-003	SMA Negeri 3 Surakarta	112	76,16	1
2	02-004	SMA Negeri 4 Surakarta	150	72,27	2
3	02-007	SMA Negeri 7 Surakarta	143	71,36	3
4	02-005	SMA Negeri 5 Surakarta	160	67,03	4
5	02-001	SMA Negeri 1 Surakarta	63	66,94	5
6	02-002	SMA Negeri 2 Surakarta	170	66,29	6
7	02-006	SMA Negeri 6 Surakarta	126	62,38	7
8	02-008	SMA Negeri 8 Surakarta	155	44,90	8

Sumber: Data Hasil Belajar Ekonomi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Ujian Nasional SMA Negeri Sesurakarta Tahun Pelajaran 2014/2015.

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa dari 8 sekolah SMA Negeri di Surakarta nilai rata-rata hasil Ujian Nasional untuk SMA Negeri 8 Surakarta khususnya pada mata pelajaran ekonomi hanya 44,90 dan menempati peringkat urutan terakhir dari 8 SMA Negeri di Surakarta. Hal ini tidak sesuai dengan apa yang diharapkan dimana hasil belajar ekonomi siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil survey dan wawancara guru ekonomi pada tanggal 09 April 2016, diperoleh keadaan proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru dalam menstansfer/menyalurkan materi ekonomi masih banyak menggunakan metode ceramah.
2. Bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku teks tertentu.
3. Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dipakai masih menggunakan LKS biasa, sehingga pembelajaran ekonomi tidak begitu disukai oleh siswa.
4. Belum dimanfaatkannya komik sebagai wahana untuk menyalurkan/menyampaikan materi ekonomi di sekolah tersebut.

Berdasarkan pada permasalahan di atas, bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas yang digunakan belum dikembangkan dan dimodifikasi sepenuhnya oleh guru dan disesuaikan dengan apa yang diinginkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, dengan keterbatasan peneliti, maka pengembangan ini hanya mengembangkan kompetensi dasar peran pelaku kegiatan ekonomi. Kompetensi dasar tersebut membahas hal-hal tentang pelaku dan jenis-jenis pelaku kegiatan ekonomi di Indonesia, serta alur dari model diagram interaksi antar pelaku (*circular flow*).

Mengingat pentingnya pembelajaran ekonomi, maka peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan Media Ilustrasi Komik untuk Mata Pelajaran Ekonomi dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 8 Surakarta”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media ilustrasi komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 8 Surakarta?”. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu “Untuk menguji keefektifan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan media ilustrasi komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 8 Surakarta”.

## II. KAJIAN LETERATUR

### Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan lembaran-lembaran yang berisi tentang ringkasan

materi serta sejumlah kegiatan yang harus dikerjakan oleh siswa. Bahan ajar ini juga sering digunakan guru dalam proses kegiatan interaksi dengan siswa, siswa dengan siswa lainnya yang berlangsung di dalam kelas, bahan ajar ini banyak digunakan karena terdapat ringkasan materi, mudah dipelajari dan mudah untuk dipahami. Bahan ajar diperlukan dalam pembelajaran karena mempunyai fungsi sebagai pedoman bagi guru, pedoman bagi siswa, serta pedoman evaluasi.

Worksheet adalah suatu bahan ajar untuk mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran (Majid, 2009: 144). Astuti (2010: 52) Lembar Kerja Siswa (LKS) mempunyai pengertian bahwa lembar kegiatan yang didalamnya berisi tentang pertanyaan, pernyataan, dan suruhan yang tujuannya untuk menanamkan konsep atau prinsip bagi siswa secara utuh, sistematis dan diyakini kebenarannya. Sejalan dengan Astuti, LKS merupakan bahan ajar berbentuk cetak yang didalamnya berisi tentang ringkasan materi serta sejumlah soal untuk siswa untuk dikerjakan yang mengacu pada komponen penting yaitu tugas, petunjuk, dan langkah-langkah penyelesaian (Prastowo, 2013: 204).

Adapun langkah-langkah penggunaan LKS menurut Saputro, Santoso, dan Riandadari (2014: 833) yakni:

- a. *Menyampaikan tujuan dan menyiapkan siswa.*
  - 1) Mengkaitkan pelajaran dengan pengetahuan awal siswa yang relevan dengan pelajaran yang akan dipelajari.
  - 2) Memotivasi siswa dengan pengetahuan sehari-hari.
  - 3) Memberikan dorongan untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. *Presentasi dan demonstrasi.* Guru sedikit mempresentasikan, menginformasikan dan mendemonstrasikan.
- c. *Membimbing latihan terbimbing*
  - 1) Guru membagikan LKS kepada siswa
  - 2) Memberikan pengarahan singkat tentang tugas siswa selama proses pembelajaran dengan media pembelajaran LKS.
  - 3) Membimbing siswa bekerja secara aktif dan mandiri.
- d. *Memeriksa pemahaman dan memberikan umpan balik*
  - 1) Membimbing siswa dalam memecahkan masalah bersama-sama pada materi yang telah dipelajari dalam alat bantu belajar LKS.
  - 2) Membagikan kunci jawaban.
- e. *Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.* Guru memperbolehkan siswa untuk mempelajari dan mengerjakan tugas pada kegiatan berikutnya dan meningkatkan belajarnya.

Menurut *Association for Educational Communications and Technology* atau dikenal dengan *AECT* dalam Anitah (2010: 5) Bahan ajar dalam hal ini adalah LKS merupakan sumber belajar yang sengaja dirancang atau *resource by design*, maksudnya direncanakan untuk keperluan pembelajaran. Keuntungan dari sumber belajar yang dirancang adalah dapat dioptimalkan sedemikian rupa agar mengantarkan belajar siswa lebih bermakna.

### **Pengertian Komik**

Komik mempunyai banyak pengertian dan sebutan yang disesuaikan dengan tempat dimana komik tersebut berada. Secara umum komik berarti bentuk cerita yang diikuti dengan gambar atau lebih dikenal dengan cergam.

Ifdhal, Kusumaningrum, dan Arizal (2013:214) mendefinisikan komik sebagai cerita bergambar yang memuat pesan melalui ilustrasi berupa pesan tertulis dan merupakan salah satu jenis bahan ajar. Komik juga dapat mempunyai pandangan tentang imajinasi dan stimulus berpikir kreatif, dan cocok untuk dikembangkan guna memahami konsep yang harus dihafal dan teori bersifat abstrak atau luas yang sangat sulit untuk dipahami.

Johana dan Widayanti (2007:32) komik adalah media pembelajaran yang menarik. Ilustrasi yang penuh warna, tema dan plot yang sederhana dan mudah untuk dipahami. Komik menggabungkan antara kata-kata singkat namun jelas dan mudah dipahami maksudnya serta diiringi oleh gambar agar pembaca dapat melihat karakter tokoh melalui ilustrasi.

Adinugraha, Tresnawati, dan Satria (2016:99) mengungkapkan bahwa komik merupakan media komunikasi visual yang dapat menyampaikan suatu informasi, ide, gagasan yang dituangkan ke dalam gambar semenarik mungkin agar pembaca lebih cepat memahami, mengerti terhadap pesan yang disampaikan. Yulistiyanti (2012: 80) berpendapat bahwa komik merupakan bentuk bacaan yang menarik karena pembaca bisa mendapatkan cerita dan gambar sekaligus. Gambar tersebut merupakan visualisasi dari keadaan yang terjadi sesuai dengan alur cerita yang dibawakan oleh tokoh komik tersebut sehingga memudahkan si pembacanya memahaminya.

Dunia pendidikan saat ini khususnya untuk jenjang pendidikan menengah atas/SMA. Siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam belajar khususnya pada pelajaran ekonomi. Banyak faktor-faktor yang menyebabkan hambatan belajar siswa diantaranya berasal dari pihak siswa itu sendiri, dikarenakan banyak potensi yang mereka miliki belum digali, baik bakat, kecepatan belajar dan perhatian.

Murtiningrum, Ashadi, dan Mulyani (2013: 292) berpendapat bahwa komik memiliki sifat pesan singkat, sederhana, dan mudah dipahami sehingga sangat tepat bila komik dapat dijadikan sebagai media belajar yang menarik untuk anak sekolah. Sebagian besar dari siswa menggemari bacaan komik, jadi sangat sesuai jika media pembelajaran yang akan digunakan dengan media komik pendidikan. Guru seharusnya lebih berkreasi untuk membuat suasana belajar yang menarik yang membuat siswa semangat untuk belajar, dengan memasukkan materi yang akan diajarkan kedalam komik.

Komik telah banyak digemari masyarakat sebagai bahan bacaan yang dapat ditemukan di seluruh dunia dan penggemarnya boleh dikatakan berada pada semua tingkat usia, tapi jarang sekali orang yang mengetahui kapan komik itu muncul pertama kali atau kapan mula adanya komik. Awal mulanya komik sudah ada semenjak zaman manusia belum mengenal tulisan, pada waktu itu orang prasejarah membuat gambar-gambar di gua-gua, termasuk juga huruf mesir kuno.

Adapun contoh komik pada mulanya dan berkembang sampai sekarang yaitu di negeri Paman Sam (Amerika Serikat) dan Eropa pada tahun 897, komik Amerika Serikat lebih banyak menceritakan tentang Superhero, pahlawan antariksa, dan tema sains fiksi, seperti superman, batman, dan spiderman. Berbeda halnya dengan komik Eropa lebih berbentuk petualangan dan humor, seperti Tintin, Asterix, Lucy Luke, dan Mobieus.

Saat ini yang sedang populer adalah komik yang berasal dari Jepang atau disebut komik manga. Bentuk bukunya kecil, dan tokoh-tokohnya bermata bulat besar. Komik Jepang lebih menceritakan tentang tema-tema keseharian. Pada negara Jepang itu sendiri komik tidak hanya diterbitkan sebagai bahan hiburan semata tetapi juga dikembangkan untuk membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan proses pembelajaran baik dikalangan masyarakat umum maupun di sekolah. Pembelajaran komik dapat dibaca dengan santai, dan bentuknya bermacam-macam diantaranya mengenai masalah sosial, politik, ekonomi, sains, dan bentuk bidang lainnya.

Lain halnya di negara Indonesia, awal mulanya komik berasal dari cerita yang di ilustrasikan dengan gambar yang dapat dijumpai di Candi Borobudur dan Candi Prambanan. Pada dinding lima diantara sepuluh tingkat Candi Borobudur terdapat rangkaian ukiran gambar timbul 1.300 panel berisi kisah manusia sejak kelahiran sampai kematian. Berbeda halnya dengan candi yang ada di DIY Yogyakarta yaitu Candi Prambanan, pada dinding tiga diantara candi-candi terukir rangkaian gambar timbul tentang kisah Ramayana dan Kresnayana.

Selain di Jepang, komik telah dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh praktisi-praktisi pendidikan di Indonesia. Komik sudah banyak dikembangkan untuk memanfaatkan media komik sebagai media belajar di dalam kelas, maupun sebagai media penyuluhan terhadap masyarakat mengenai topik-topik tertentu yang dapat digunakan melalui komik. Saat ini, Indonesia telah banyak tersebar komik tentang pendidikan yang dibukukan, namun banyak didominasi dengan ilmu pengetahuan alam dan perhitungan (matematika).

Langkah-langkah pembuatan komik secara umum melalui tahap-tahap menurut Maharsi (2010: 125) sebagai berikut:

- a. Membuat sinopsis cerita, berarti menentukan tema naskah beserta plot dan *setting* yang akan diangkat dalam karya komik.
- b. Membuat storyline, yaitu membuat rancangan dalam bentuk tulisan tentang apa saja yang akan komikus buat baik isi teks maupun ilustrasinya dalam tiap halaman komik. Dalam bahasa lain

storyline juga berarti penataan adegan dalam panel-panel (kotak gambar) namun masih secara tekstual atau tulisan.

- c. Membuat karakter tokoh verbal, yaitu diskripsi lengkap tokoh tersebut mulai dari nama, jenis kelamin, usia, ciri-ciri fisik beserta sifatnya.
- d. Membuat karakter tokoh visual, yaitu bentuk visual tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut baik dilihat dari mimik muka dan karakter wajah, bentuk tubuh, jenis kelamin, usia dan sifat-sifatnya.
- e. Tahap *sket lay out* panel, ilustrasi dan balon teks, yaitu tahap visualisasi dengan sket berdasarkan storyline yang sudah dibuat.
- f. Tahap penintaan, yaitu tahap pemberian tinta hitam dengan menggunakan drawing pen, kuas ataupun media yang lain pada sket yang telah dibuat.
- g. Tahap pewarnaan, pemberian warna komik yang dapat dilakukan baik hitam putih (*black and white*) maupun dengan banyak warna (*full colour*).
- h. Tahap pembuatan balon teks beserta isinya

Menurut Hamidi, Santoso dan Munawaroh (2014:62) komik mempunyai keunikan tersendiri sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran, dengan adanya tampilan gambar dan jalan cerita yang ada dalam komik siswa dapat tertarik membaca isi materi tersebut secara berulang-ulang dan siswa mudah untuk memahami inti dalam cerita komik tersebut. Sebaliknya bagi pihak yang tidak menyukai komik beranggapan bahwa komik merupakan media yang kurang baik untuk dibaca karena dapat merugikan secara psikologis, untuk mengatasi kekurangan media komik ekonomi maka komik ekonomi harus dirancang dan disesuaikan karakteristik jenjang pendidikan menengah atas (SMA) dengan kisaran umur 15 – 20 tahun.

#### **Kriteria Kelayakan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Komik**

Kriteria kelayakan dalam uji kelayakan perangkat didasarkan pada kriteria komik sebagai media visual dan media pembelajaran. Sebagai media visual, komik dikatakan layak jika memenuhi kriteria sebagai berikut menurut Kemp dalam Anitah (2010: 71-76): a) kesederhanaan yang meliputi gambar pada komik, teks pada komik, huruf dalam komik dan kalimat dalam komik; b) kesatuan yang meliputi gambar dengan judul, antar panel, dan balon kata dengan gambar; c) penekanan yang meliputi gambar pada setiap panel dan ekspresi tokoh; d) keseimbangan yang meliputi ukuran gambar dengan judul, ukuran gambar pada panel, ukuran huruf pada panel, dan tata letak antar gambar; e) garis yaitu pembuatan garis tepi; f) bentuk yang meliputi gambar tokoh, balon kata, dan huruf; g) ruang yaitu ukuran panel; h) warna yaitu pilihan warna. Sedangkan sebagai media pembelajaran, komik dinilai layak jika memenuhi syarat sebagai berikut menurut Walker & Hess dalam Arsyad (2005: 175 – 176).

- a. Kualitas isi dan tujuan yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas instruksional yang meliputi: kesempatan belajar, bantuan belajar, motivasi, fleksibilitas instruksional, tes dan penilaian, efek bagi siswa dan efek bagi guru.
- c. Kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, kemudahan, dan tampilan.

#### **HASIL BELAJAR**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2010: 22). Kettunen *et al* (2013: 338) dalam jurnalnya berjudul “*Innovation pedagogy and desired learning outcomes in higher education*” menjelaskan bahwa:

Hasil belajar terdiri dari beberapa komponen dasar: “*The learning outcome is divided into components consisting of the to be achieved cognitive, psychomotor and affective domains of an outcome*”. Hasil belajar dibagi menjadi komponen yang terdiri dari yang akan dicapai kognitif, psikomotor dan afektif dari hasil.

Menurut Sudjana dalam Jihad & Haris (2013: 20) kedua kriteria tersebut adalah:

- a) Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya, yaitu menekankan kepada pembelajaran sebagai suatu proses interaksi sehingga siswa mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri. Untuk mengukurnya dapat dikaji melalui perencanaan yang melibatkan siswa secara sistematis, guru

memotivasi siswa, memakai multimedia, suasana pembelajaran yang menyenangkan, sarananya tercukupi, dan sebagainya; b) Kriteria ditinjau dari hasilnya, yang meliputi bentuk perubahan tingkah laku yang menyeluruh, dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, hasil belajarnya tahan lama diingat serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya, apakah perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari pengalaman belajarnya.

### III. METODE PENELITIAN

Pada penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa LKS dengan media Media Ilustrasi Komik pada mata pelajaran ekonomi dengan materi peran pelaku kegiatan ekonomi untuk siswa kelas X IPS semester ganjil serta untuk menguji keefektifan LKS dengan media Ilustrasi Komik yang disusun apakah mampu meningkatkan hasil belajar. Tahap studi pengembangan model LKS dengan media Media Ilustrasi Komik ini mengikuti prosedur dan langkah-langkah pengembangan model Dick, Carey, dan Carey (2009:6) yang sudah dimodifikasi, adapun tahapan-tahapannya adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran/kompetensi umum, melakukan analisis instruksional, menganalisis siswa dan konteks, merumuskan tujuan khusus/performansi (unjuk kerja), mengembangkan instrumen penelitian, mengembangkan strategi instruksional, Mengembangkan dan memilih bahan instruksional, mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, merevisi bahan ajar.

Adapun jenis data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dimaksud adalah wawancara dengan salah satu guru ekonomi untuk mengetahui informasi terkait proses kegiatan pembelajaran ekonomi, hasil belajar yang telah dicapai serta bahan ajar yang digunakan oleh guru ekonomi dalam proses pembelajaran di kelas, sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini adalah data rata-rata ujian nasional pada mata pelajaran ekonomi tahun pelajaran 2014/2015 serta data hasil belajar kelas X semester genap tahun pelajaran 2016. Teknik pengumpulan data pada tahap pendahuluan menggunakan metode wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Adapun desain eksperimen pada penelitian ini adalah dengan menggunakan eksperimen kontrol atau membandingkan kelompok/kelas yang menggunakan metode pembelajaran tanpa menggunakan LKS dengan media Ilustrasi Komik dengan kelompok/kelas yang menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan LKS siswa dengan media Media Komik. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* yang merupakan bagian dari teknik *probability sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS yang berjumlah 180 siswa, yang terbagi dalam 6 kelas. Berdasarkan teknik pengambilan sampel yang digunakan didapat kelas X IPS 7 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 4 sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas X IPS 3 dijadikan sebagai kelas ujicoba terbatas.

Sebelum kegiatan penelitian, tahap studi pendahuluan dilakukan peneliti sebagai langkah awal penelitian yaitu dengan melakukan observasi terhadap sekolah yang dijadikan objek penelitian. Adapun cara yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru ekonomi di sekolah yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi sekolah sehingga dapat menentukan kebutuhan apa yang sekiranya tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Berdasarkan observasi awal kegiatan proses pembelajaran ekonomi pada siswa kelas X IPS di SMA Negeri 8 Surakarta diperoleh gambaran bahwa siswa cenderung pasif, kurang termotivasi dalam kegiatan belajar. Hal ini disebabkan guru dalam proses kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah serta tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa khususnya untuk guru ekonomi belum memaksimalkan dan mengembangkan bahan ajar yang digunakan. Adapun bahan ajar yang digunakan yaitu LKS yang belum dimodifikasi, sehingga siswa merasa bosan dan kurang berminat untuk belajar di kelas.

Berdasarkan analisis kebutuhan serta dilaksanakannya kurikulum 2013 yang mengacu pada pendekatan Saintifik, maka dipandang perlu suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran ekonomi. Adapun proses tersebut yaitu dengan pendekatan, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan siswa untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi dengan cara mengembangkan LKS dengan media ilustrasi komik.

Langkah-langkah desain produk pengembangan draft LKS dengan Media Komik ekonomi terdiri dari a) Halaman depan (cover) terdiri dari nama penulis, bagian bagian judul LKS,

gambar ilustrasi, pengguna, sub judul, identitas pengguna, semester, kurikulum, program studi, dan tahun disusun; b) Halaman kedua Lembar Kerja Siswa Dengan Media Komik terdiri dari judul Lembar Kerja Siswa, tahun disusun, tempat sekolah penelitian, dan gambar ilustrasi; c) Lembar identitas pada Lembar Kerja Siswa berisi tentang penulis dan pihak-pihak yang memberikan sumbangsih terhadap Lembar Kerja Siswa Dengan Media Komik ekonomi yang dikembangkan; d) Kata pengantar memuat ucapan puji syukur, dan informasi tentang peran Lembar Kerja Siswa Dengan Media Komik; e) Daftar isi memuat komponen-komponen yang terdapat dalam Lembar Kerja Siswa Dengan Media Komik dan dilengkapi dengan nomor halaman; f) Pengenalan tokoh berisi tentang nama-nama tokoh komik yang ada dalam Lembar Kerja Siswa Dengan Media Komik diantaranya Mas Gembul, Bang Slamet, Haji Soleh, Juned, dan Sodron; g) Petunjuk penggunaan Lembar Kerja Siswa dan peta kompetensi berisi gambaran mengenai panduan petunjuk penggunaan Lembar Kerja Siswa dengan Media Komik, sedangkan peta kompetensi memuat tentang kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa; h) Sub Bab Materi, Pembelajaran I, dan Pembelajaran II berisi tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, dan inti pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa dalam Lembar Kerja Siswa Dengan Media Komik dengan materi peran pelaku kegiatan ekonomi. Pembelajaran I dan II memuat tentang ringkasan materi, percakapan komik serta soal-soal pembelajaran; i) Uji kompetensi dikembangkan berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran; j) Daftar pustaka memuat referensi yang digunakan dalam menyusun isi Lembar Kerja Siswa Dengan Komik.

Penyusunan draft LKS dengan Media Komik yang telah dikembangkan selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli pengembangan media, materi, bahasa, dan praktisi (guru). Tujuan dilakukannya validasi ahli yaitu untuk memperoleh masukan, saran, dan penilaian terhadap kelayakan LKS dengan Media Komik yang telah dikembangkan. Setelah LKS dengan Media Komik diperbaiki dan mendapatkan penilaian kelayakan, selanjutnya LKS dapat digunakan pada tahap uji coba kelompok kecil.

### Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 9 siswa di luar kelas sampel, yaitu siswa kelas X IPS 3. Pemilihan objek uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan siswa tentang Lembar Kerja Siswa dengan Media Komik yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Kegiatan pembelajaran pada tahap ini peneliti menghadirkan guru ekonomi dalam proses kegiatan pembelajaran siswa. Adapun hasil belajar siswa pada ujicoba terbatas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.13 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Ujicoba Terbatas

No. Siswa	Kelas Ujicoba Terbatas	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	40	75
2.	45	80
3.	70	75
4.	60	80
5.	45	60
6.	45	75
7.	80	75
8.	45	65
9.	45	60
Rata-Rata	52,77	71,66

Sumber: Hasil Pengolahan Data tahun 2016

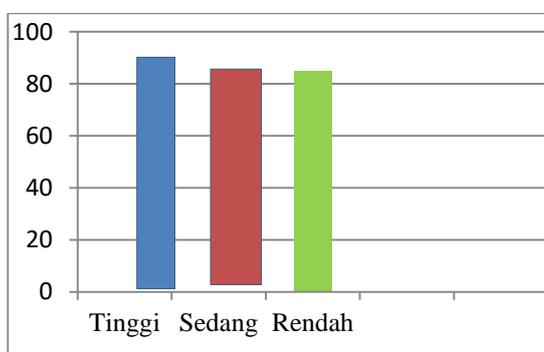
Berdasarkan tabel 4.13 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan Lembar Kerja Siswa dengan Media Ilustrasi Komik mengalami peningkatan dari 52,77 (*pretest*) menjadi 71,66 (*posttest*). Adapun hasil tanggapan siswa pada uji coba terbatas (kelompok kecil) dapat dilihat pada tabel 4.14

Tabel 4.14 Data Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Siswa	Rerata Skor	Kategori
1	Tinggi	91,11	Sangat Baik
2	Sedang	84,44	Sangat Baik
3	Rendah	84,44	Sangat Baik

Sumber: Hasil Pengolahan Data tahun 2016

Tabel 4.14 merupakan data hasil ujicoba terbatas berdasarkan penilaian siswa melalui angket. Rerata pada siswa kemampuan tinggi diperoleh rerata 91,11 dengan kategori sangat baik. Siswa dengan kemampuan sedang didapatkan nilai rata-rata sebesar 84,44 dengan kategori sangat baik, dan siswa dengan kemampuan rendah diperoleh rerata 84,44 dengan kategori sangat baik. Berikut ini perolehan rerata siswa dari kelompok tinggi, sedang, dan rendah pada ujicoba terbatas. Hasil penilaian siswa terhadap Lembar Kerja Siswa Dengan Media Komik yang dikembangkan disajikan pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 4.12 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

Berdasarkan hasil penilaian Lembar Kerja Siswa diperoleh nilai rata-rata 86,66 dengan kategori sangat baik. Selain memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan, siswa juga diminta untuk memberikan komentar dan saran. Saran yang diberikan siswa digunakan untuk memperbaiki Lembar Kerja Siswa dengan Media Komik sebelum digunakan pada ujicoba pelaksanaan selanjutnya.

#### **PENGUJIAN LEMBAR KERJA SISWA DENGAN MEDIA KOMIK**

Uji pelaksanaan lapangan bertujuan untuk menguji keefektifan Lembar Kerja Siswa dengan media ilustrasi komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Uji lapangan ini dilakukan dengan menggunakan *True Exsperiment Design* dengan bentuk *Pretest-posttest Control Group Design* yaitu adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas baik eksperimen dan kontrol diberi tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan instrumen yang sama. Objek yang digunakan pada uji coba lapangan adalah kelas X IPS 7 dan X IPS 4. Kelas X IPS 7 digunakan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 27 siswa yaitu dengan diberi perlakuan dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa dengan media ilustrasi komik, sedangkan kelas X IPS 4 dengan jumlah 28 siswa digunakan sebagai kelas kontrol yaitu dengan perlakuan tidak menggunakan Lembar Kerja Siswa dengan media ilustrasi komik.

Setelah mengadakan *pretest*, masing-masing kelas diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen diberi pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Siswa Dengan Media Komik sedangkan kelas kontrol dengan pembelajaran tidak menggunakan Lembar Kerja Siswa Dengan Komik. Kegiatan pembelajaran Lembar Kerja Siswa Dengan Media Komik yang akan digunakan sudah diberikan terlebih dahulu kepada siswa kelas eksperimen pada pertemuan sebelum perlakuan. Pada uji pelaksanaan ini, untuk memenuhi ketepatan waktu dalam tahap pengembangan Lembar Kerja Siswa dengan Media Komik, maka materi yang akan digunakan hanya pada Kompetensi Dasar 3.3 tentang peran pelaku kegiatan ekonomi. Perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan masing-masing dalam tiga kali pertemuan. Setelah semua kegiatan

perlakuan selesai, siswa diberi tes akhir (*posttest*) dengan instrumen yang sama yang digunakan untuk *pretest*. Hasil *posttest* kedua kelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis secara statistik menggunakan *t-test* dengan sebelumnya melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang meliputi nilai *pretest* dan nilai *posttest*. rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 58,33 (*pretest*) menjadi 80,85 (*posttest*). Untuk rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol mengalami peningkatan dari 58,39 (*pretest*) menjadi 77,32 (*posttest*). Hasil *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dianalisis menggunakan *t-test* dengan sebelumnya melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Berdasarkan perhitungan dapat diketahui bahwa nilai sig dari uji normalitas lebih dari  $\alpha$  ( $\text{sig} > 0,05$ ) yaitu pada *pretest* kelas eksperimen  $0,200 > 0,050$  dan pada uji normalitas kelas kontrol  $0,168 > 0,050$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai kognitif *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai *posttest* dapat diketahui bahwa nilai sig dari uji normalitas lebih dari  $\alpha$  ( $\text{sig} > 0,050$ ) yaitu uji normalitas pada kelas eksperimen  $0,200 > 0,050$  dan pada uji normalitas kelas kontrol  $0,200 > 0,050$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai kognitif *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi *Levene's Test* adalah 0,866, sedangkan uji homogenitas nilai *posttest* diketahui bahwa nilai signifikansi *Levene's Test* adalah 0,260.

### PENGUJIAN HIPOTESIS

Uji keefektifan sekaligus uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-*t*. Pengujian hipotesis dengan uji *t* digunakan untuk menguji keefektifan Lembar Kerja Siswa dengan Media Komik. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan hipotesis adalah tingkat  $\alpha = 0,05$ .  $H_0$  ditolak jika signifikansi probabilitas ( $\text{sig} < \alpha(0,050)$ ) dan jika taraf signifikansi probabilitas ( $\text{sig} > \alpha(0,050)$ ) maka  $H_0$  tidak ditolak. Hasil uji keefektifan sekaligus uji hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.22 Uji-*t* *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Group Statistics			
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai	eksperimen	27	58.33	14.210	2.735
	kontrol	28	58.39	14.469	2.734

Sumber: Hasil pengolahan data tahun 2016

Berdasarkan tabel 4.22 dapat diketahui bahwa nilai *mean* atau nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 58,33 dan kelas kontrol adalah 58,39. Hal ini menunjukkan bahwa kelas kontrol lebih unggul daripada kelas eksperimen, namun untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.23 Uji t-test (*independent samples test*) *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	.029	.866	0,015	53	.988	-.060	3.869	-7.819	7.700
	Equal variances not assumed			0,015	52.981	.988	-.060	3.867	-7.816	7.697

Sumber: Hasil pengolahan data tahun 2016

Berdasarkan tabel 4.23 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji-t adalah 0,988. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa  $H_0$  tidak ditolak. Serta nilai  $t_{hitung}$  adalah sebesar 0,015 <  $t_{table}$  yaitu sebesar 2,005. Hal ini menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.24 Uji-t *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

**Group Statistics**

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai	eksperimen	27	80.85	3.060	.589
	kontrol	28	77.32	4.414	.834

Sumber: Hasil pengolahan data tahun 2016

Berdasarkan tabel 4.24 dapat diketahui bahwa nilai *mean* atau nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 80,85 dan kelas kontrol adalah 77,32. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol, namun untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel 4.25 dibawah ini.

Tabel 4.25 Uji t-test (*independent samples test*) *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai Equal variances assumed	1.297	.260	3.435	53	.001	3.530	1.028	1.469	5.592
			3.457	48.186	.001	3.530	1.021	1.478	5.583

Sumber: Hasil pengolahan data tahun 2016

Berdasarkan tabel 4.25 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji-t adalah 0,001. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa  $H_1$  tidak ditolak. Serta nilai  $t_{hitung}$  adalah sebesar 3,435  $>$   $t_{table}$  yaitu sebesar 2,005. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Lembar Kerja Siswa dengan media ilustrasi komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Keefektifan Lembar Kerja Siswa dengan media ilustrasi komik diperkuat dengan hasil *pretest* (sebelum menggunakan Lembar Kerja Siswa Berbasis Media Ilustrasi Komik) diperoleh rata-rata nilai sebesar 58,33, setelah diberi perlakuan kemudian dilaksanakan *posttest* dan didapat kenaikan rata-rata 80,85.

Berdasarkan hasil pengembangan Lembar Kerja Siswa dengan media ilustrasi komik diperoleh bahwa Lembar Kerja Siswa dengan media ilustrasi komik efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dipertimbangkan oleh guru dan kepala sekolah untuk dapat menggunakan Lembar Kerja Siswa dengan media ilustrasi komik sebagai pendorong untuk memotivasi semangat siswa untuk belajar guna mencapai tujuan belajar. Lembar Kerja Siswa dengan media ilustrasi komik ini perlu dimiliki oleh setiap siswa karena sudah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang selalu memberi dukungan dan semangat dalam mengembangkan ilmu khususnya dalam bidang pendidikan, para dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam melakukan penelitian ini, serta kepada pihak sekolah yang sudah senantiasa berpartisipasi dalam penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adinugraha, Y., Tresnawati, D., & Satria, E. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*. 13(1), 99-105.

- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, D. S. (2010). *Penggunaan Metode Belajar Numbered Head Together (NHT) Disertai Peta Konsep dan LKS Ditinjau Dari Motivasi dan Kreativitas Siswa*. Surakarta: Program PascaSarjana Pendidikan Biologi UNS.
- Berkowitz, J & Packer, T. (2001). Heroes in The Classroom: Comic Books in Art Education. *Journal National Art Education Association*, 54(6), 12-18.
- Dick, W, Carey, Lou & Carey, J. O. (2001). *The Systematic Design Of Instructional, Fifth Edition*. Longman: Addison—Wesley Educational Publisier.
- Hamidi, N, Santoso, S , & Munawaroh, B. 2014. Upaya Meningkatkan Prstasi Belajar Akuntansi Melalui Media Komik Dalam Stategi Pembelajaran *Preview Question Read Reflect Retice Review (PQ4R)* Siswa Kelas XI IPS 5 SMA XYZ. *Jupe UNS*. 2(2), 61-72.
- Ifdhal, Kusumaningrum, I, & Arizal. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Gedung Kelas X SMK NEGERI 5 Padang. *CIVED ISSN 2302-3341*. 1(3). 211-220.
- Jihad, A. & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Johana, M., Widayanti, A. (2007). Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa Yang Komunkatif Bagi Siswa SMP. *Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36*. (1), 28-34.
- Kettunen, J, Mertanen, K, L, & Penttilä, T. 2013. Innovation pedagogy and desired learning outcomes in higher education. *On the Horizon*. 21 Iss 4 pp. 333 – 342.
- Maharsi, I. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Majid, A. (2008). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Murtiningrum, T., Ashadi, & Mulyani, S. (2013). Pembelajaran Kimia Dengan Problem Solving Menggunakan Media E-Learning Dan Komik Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Abstrak dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Inkuiri*. 2(3), 288-301).
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogyakarta: Diva Press.
- Saputro, N. D, Santoso, R & Riandadari, D (Ed).(2014) *Prosiding Konvensi Nasional Asosiasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (APTEKINDO)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Algensindo.